ASSASSIN'S CREED™ II

КНИГА ЗАГОВОРА

UBISOFT™

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Мохаммед ГАМБУЗ
Арт-директор

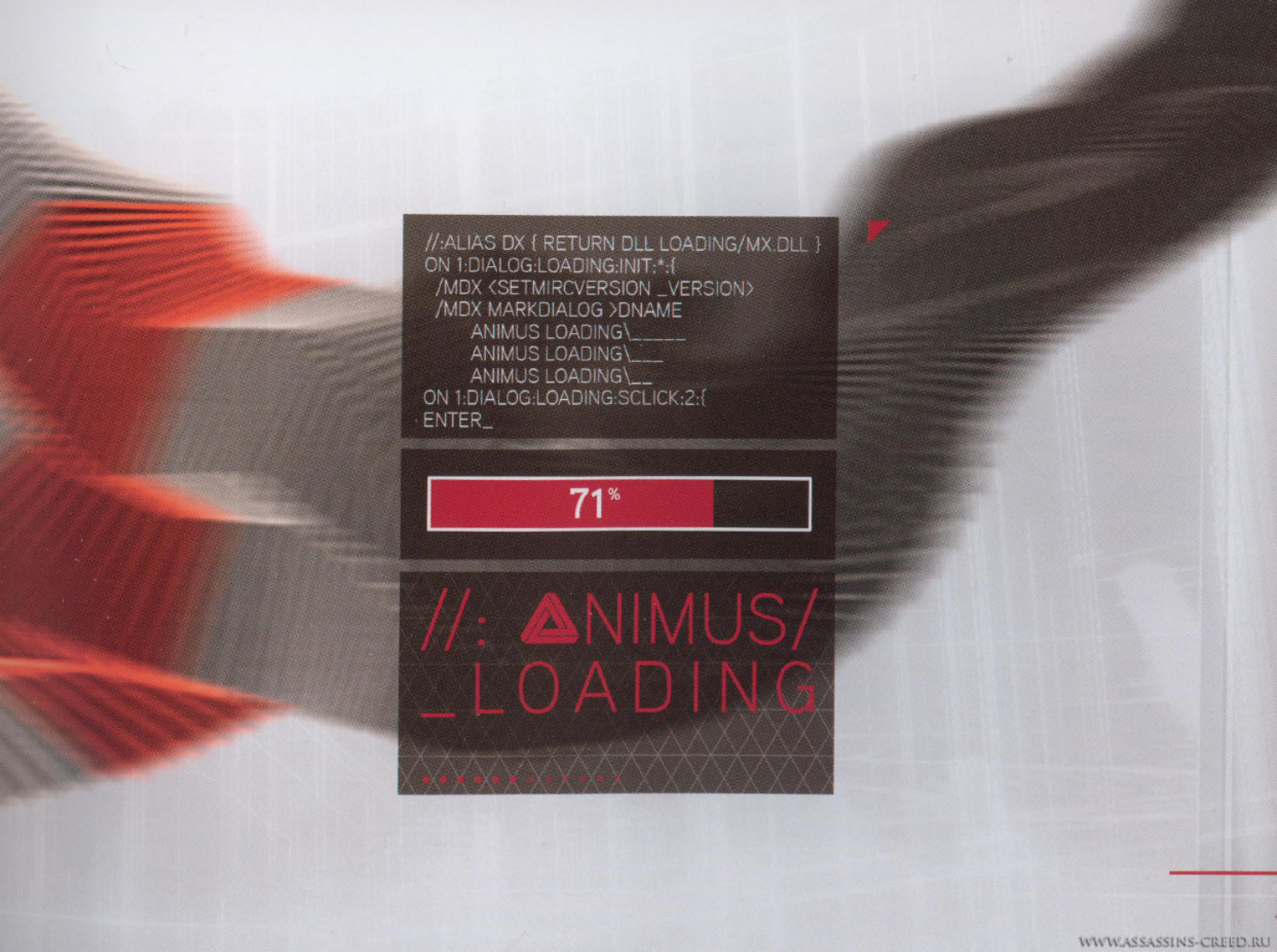
Эта книга даст вам возможность заглянуть в «мастерскую» команды художников Assassin's Creed и понять, как создавалась эта игра. Надеюсь, что эта книга доставит вам столько же удовольствия, сколько нам – работа над игрой.

Патрис ДЕСИЛЕ
Креативный директор

Работая над игрой, наши художники изучали исторические документы, чтобы понять, как жили люди в те времена и как выглядели, а затем на основе этих данных создать что-то свое.

Сюжет игры разворачивается в удивительную эпоху, когда искусство играло огромную роль в повседневной жизни. У нас была уникальная возможность вдохновляться произведениями таких мастеров, как Леонардо да Винчи, Микеланджело и Боттичелли, и мы стремились создать шедевр, не уступающий их творениям. Эта книга – подтверждение тому, какие талантливые люди собрались в нашей команде.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU



WWW.ASSASSINS-CREED.RU

СЕРДЦЕ ЗАГОВОРА

Патрис ДЕСИЛЕ
Креативный директор

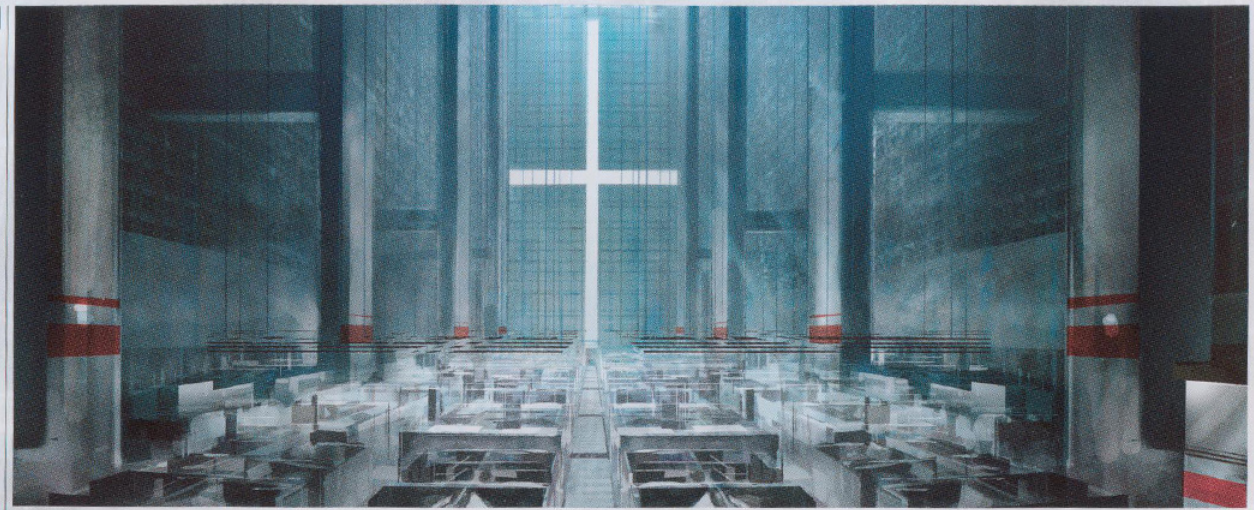
Еще в самом начале работы над Assassin's Creed II я решил изменить структуру заданий. Мне хотелось, чтобы общая схема изменялась каждый раз, когда вы выбираете новое задание.

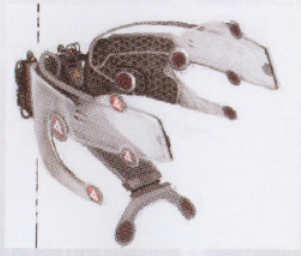
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

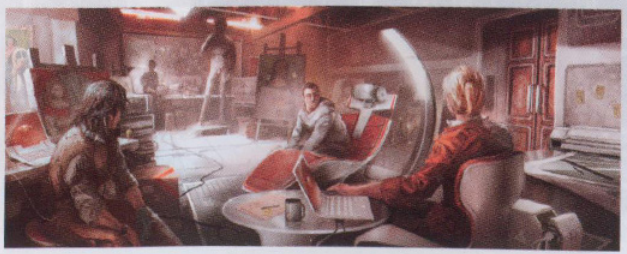
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Патрис ДЕСИЛЕ
Креативный директор

В Assassin's Creed II никогда не знаешь, что будет дальше.







WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

ИСТОРИЧЕСКАЯ ПЕРСПЕКТИВА

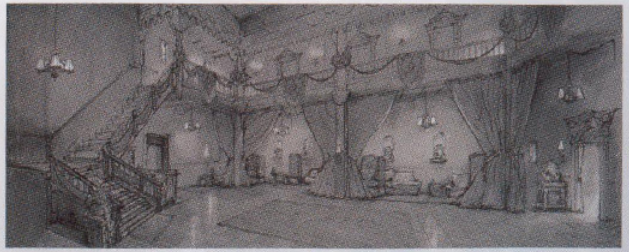
Историк

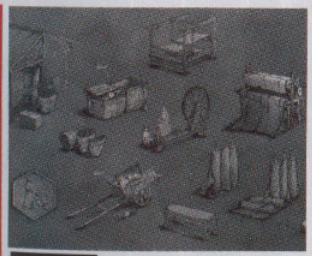
Дожи: дож избирался из числа представителей знатных венецианскихсемей. Формально дож был единовластным правителем города, но на деле его влияние ограничивала сложная система комиссий и советов, что не позволяло сосредоточить власть в руках одного семейства.

Джеффри, дизайнер уровней

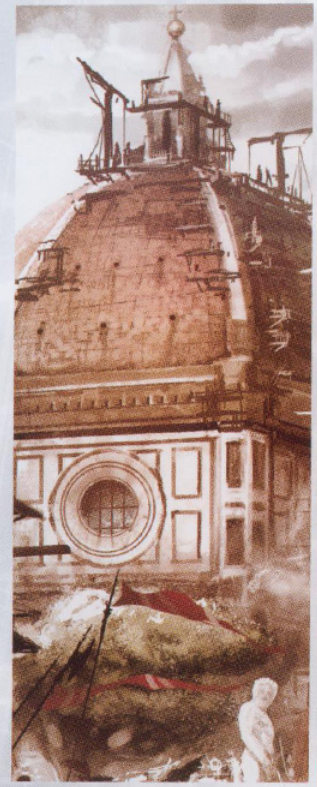
В игровом мире вы найдете немало достопримечательностей. Ваш персонаж может заходить в них, бегать и прыгать внутри. Тайные пути, известные только ассасину, ведут из таких зданий в катакомбы, куда уже много столетий не ступала нога человека.

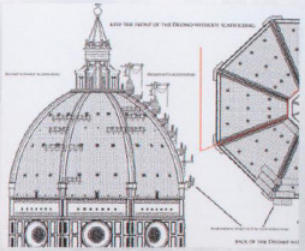
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

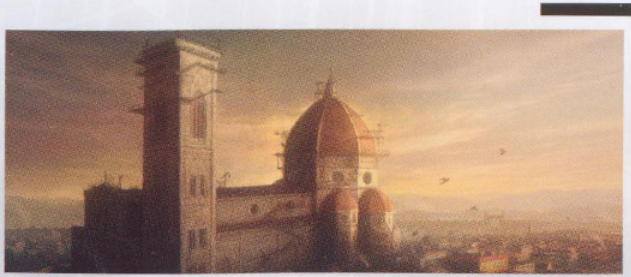




WWW.ASSASSINS-CREED.RU







WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

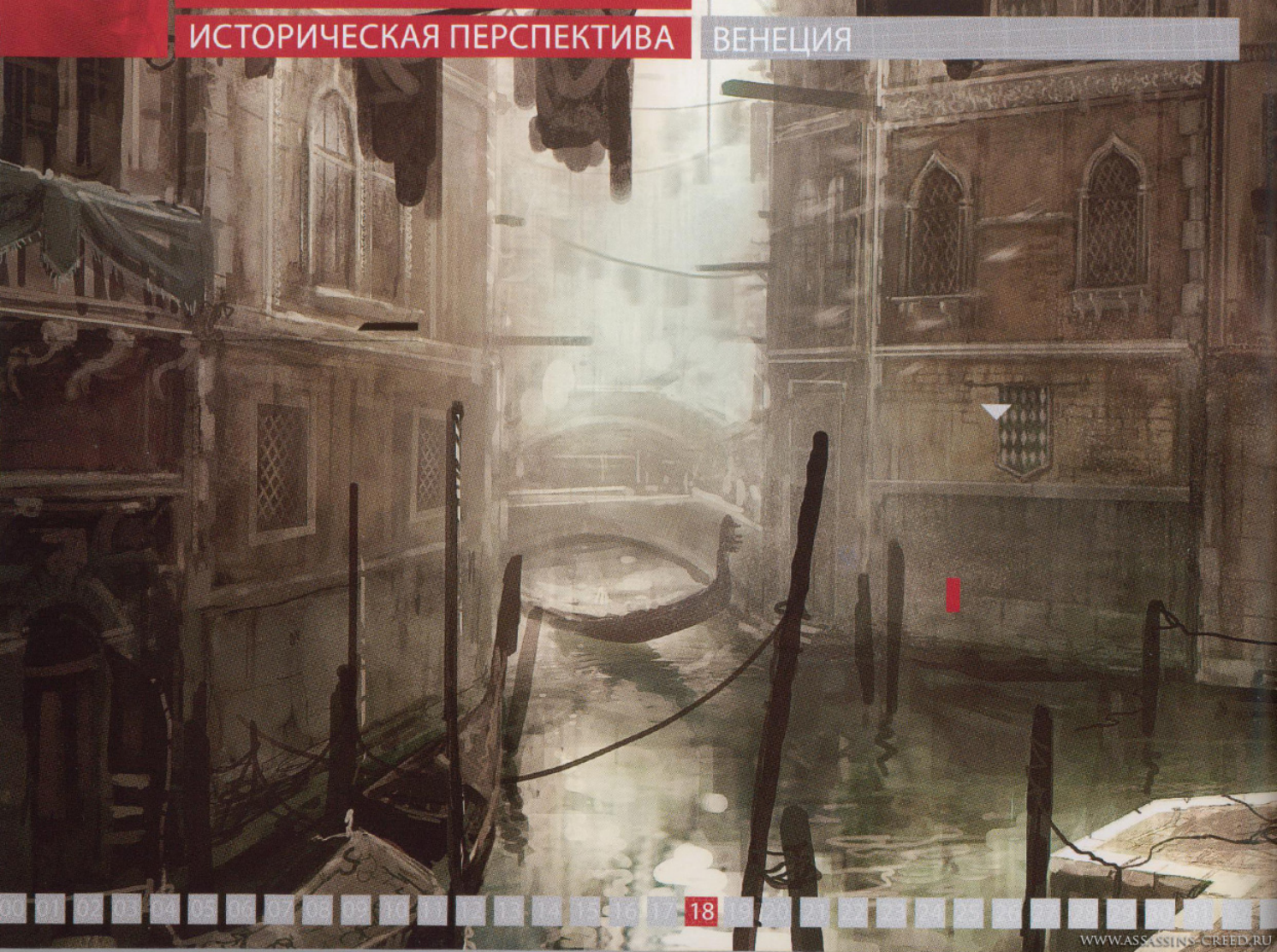
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Джеффри,
дизайнер уровней

Вы сможете побывать в одном из крупнейших соборов Италии и вдоволь побегать и попрыгать по нему, изучив каждый уголок. Вы поймете, какое это удивительное здание и какая свобода предоставлена игроку.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU



WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

НАЧАЛО

Жан-Франсуа БУАВЕН
Менеджер проекта

Эцио – богатый флорентийский юноша, он живет весело и беззаботно и не имеет понятия о тяготах жизни крестьян и бедняков. У него много денег, много друзей, и он пользуется успехом у женщин. Эцио знает, как удивить их, умеет выделиться из толпы, и потому немногие могут устоять перед его обаянием.

«Эцио» означает «орел» или «летающий»; у этого имени греческие корни.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Патрис ДЕСИЛЕ
Креативный директор

В начале игры Эцио – молодой флорентийский дворянин.

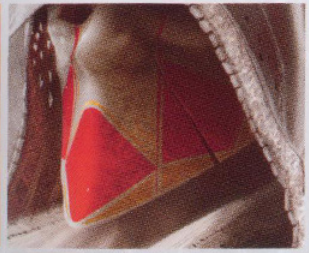
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Кори МЭЙ
Сценарист

Как и в первой игре Assassin's Creed, имя главного героя несет особый смысл; оно означает «орел».

WWW.ASSASSINS-CREED.RU



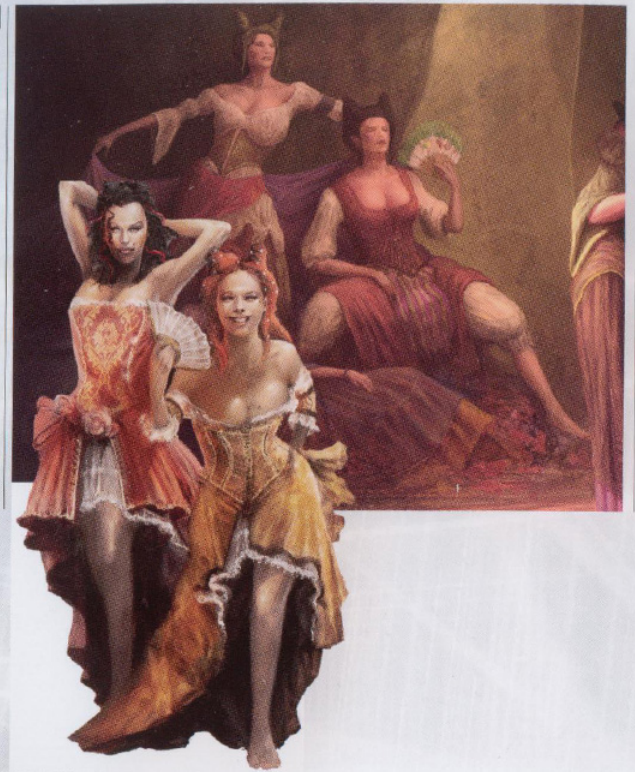
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

У героя есть уникальная способность, с которой вы познакомились еще в первой части игры – орлиное зрение.

Кори МЭЙ
Сценарист

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU



WWW.ASSASSINS-CREED.RU

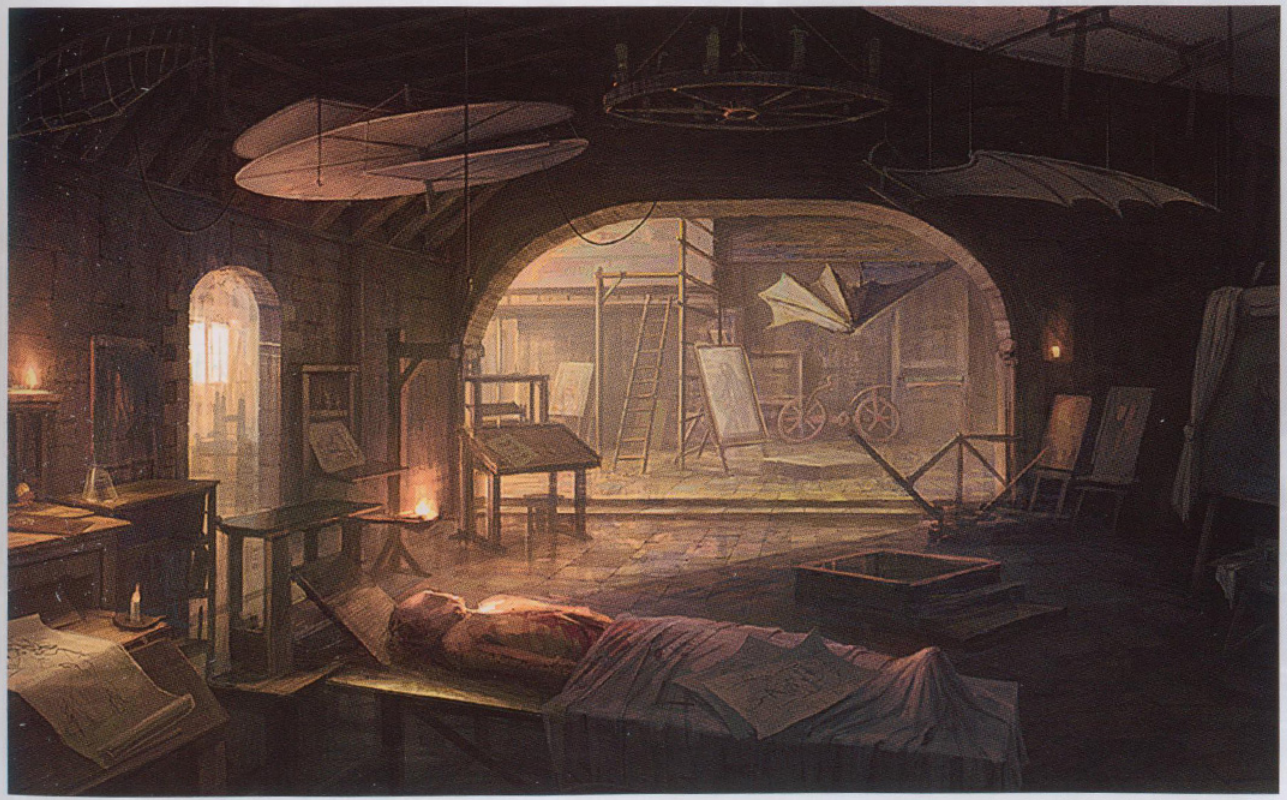
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ

Жан-Франсуа БУАВЕН
Менеджер проекта

Многие персонажи будут помогать Эцио: его дядя Марио, которого Эцио не видел уже много лет, Макиавелли и, естественно, Леонардо да Винчи. Причем для Леонардо Эцио – не только близкий друг, но и человек, на котором можно испытать самые безумные изобретения.

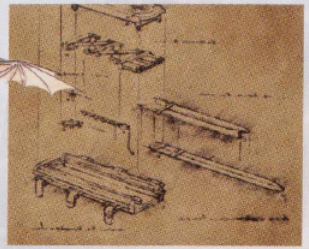
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

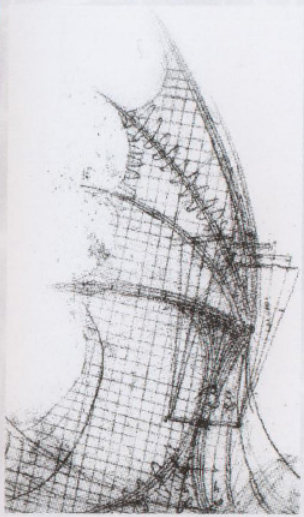


WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Патрик ПЛУРД
Главный дизайнер

Леонардо – один из ваших ближайших друзей, а еще он оказывается для вас кем-то вроде «Кью» из фильмов о Джеймсе Бонде.





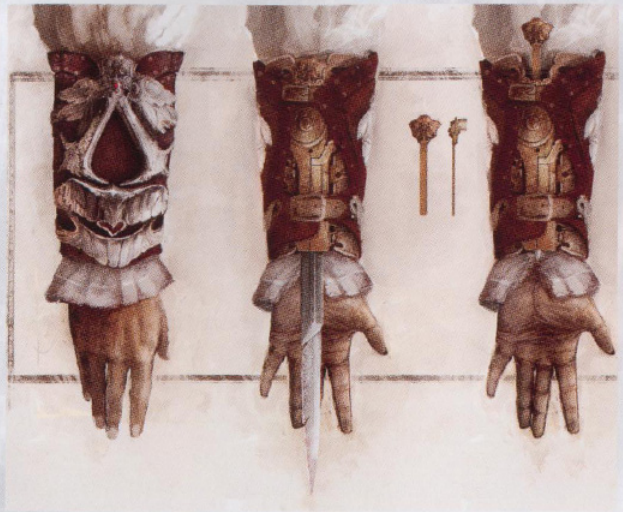
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

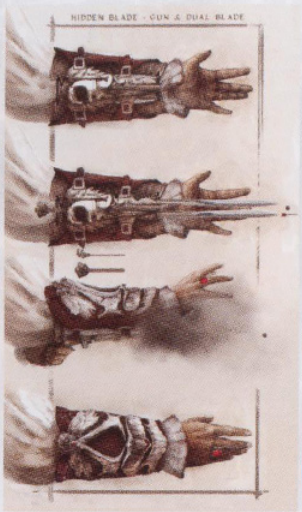
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

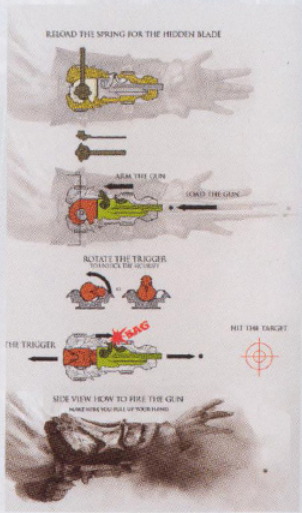
ОРУЖИЕ

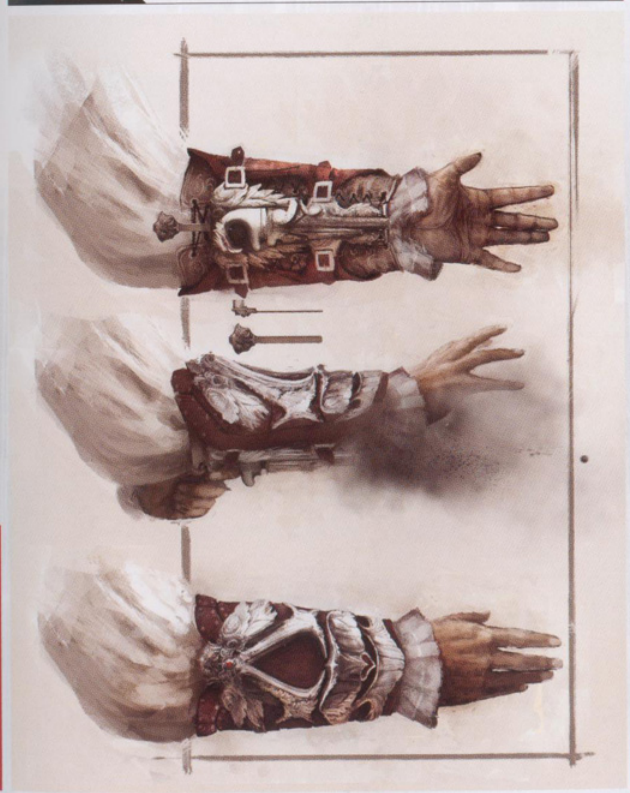
Кори МЭЙ
Сценарист

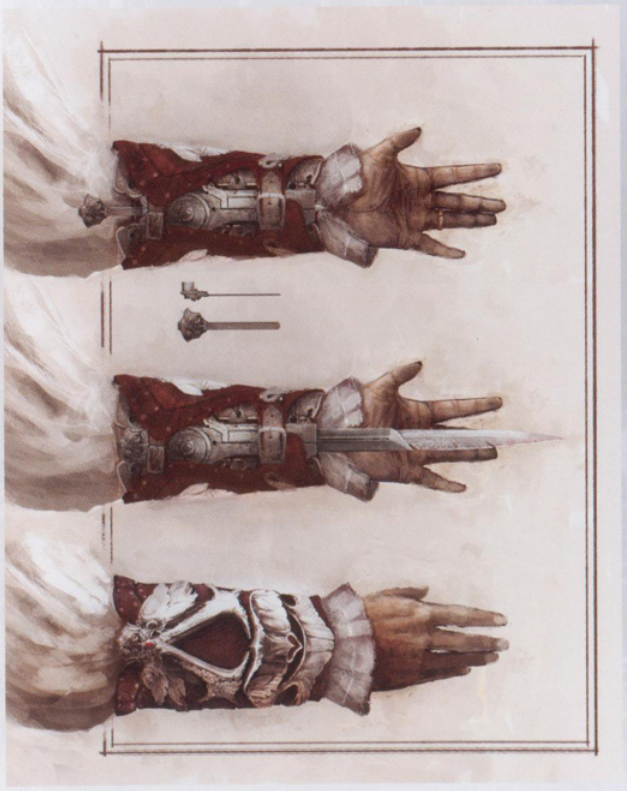
Эцио лишился своих родных. Чтобы отомстить за них, он должен стать ассасином и многому научиться.



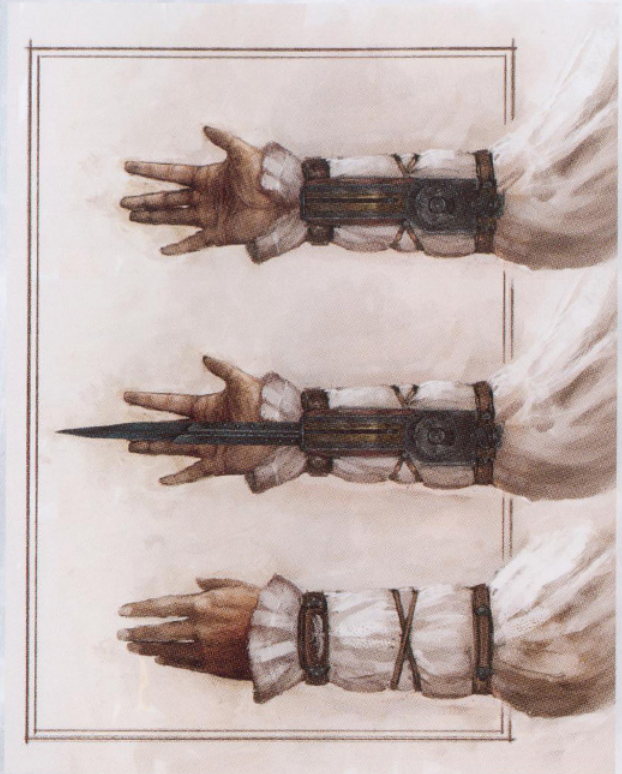


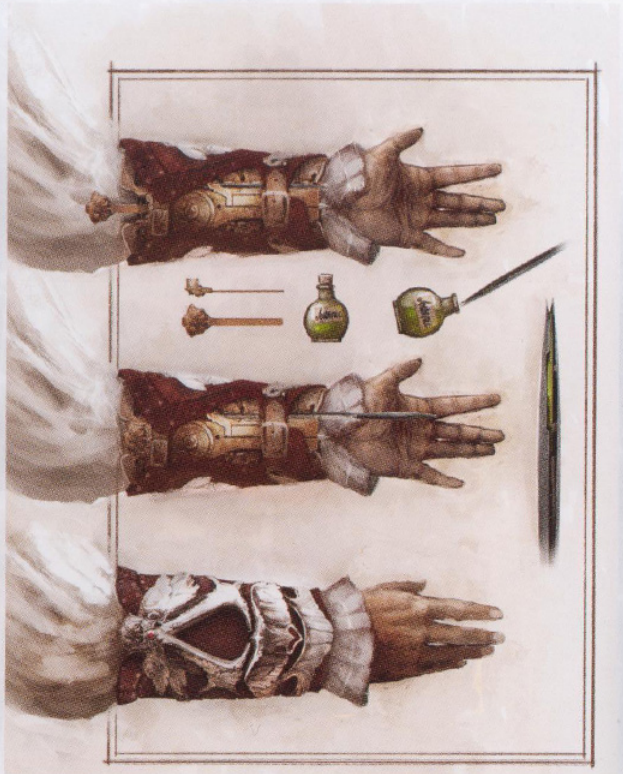




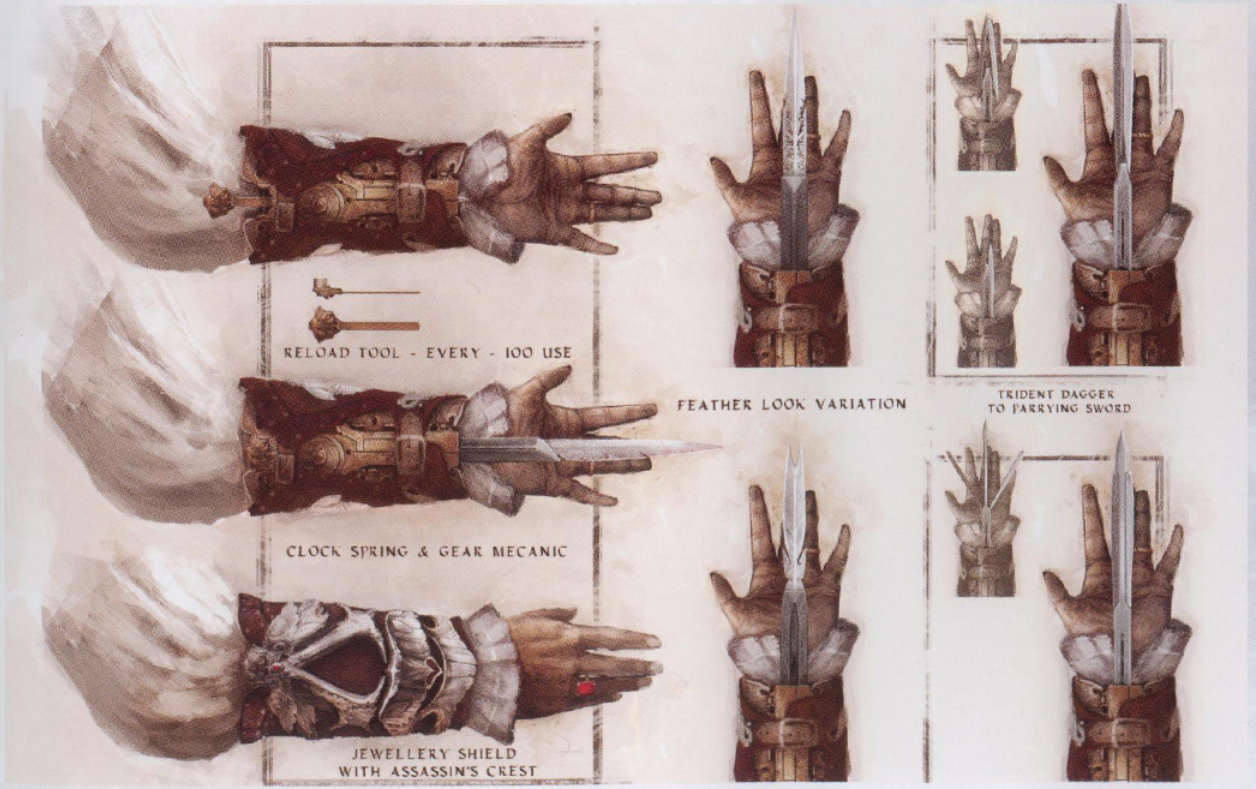


WWW.ASSASSINS-CREED.RU





WWW.ASSASSINS-CREED.RU



WWW.ASSASSINS-CREED.RU

Историк

Борджиа: испанский дворянский род, обосновавшийся в Риме в начале XV века. Альфонсо Борджиа был кардиналом, а в 1455 году стал папой римским. Его племянник Родриго тоже стал папой, в 1492 году, прослужив до этого сорок лет вице-канцлером курии. Он пробыл у власти десять лет и за это время не раз пытался закрепить за своим сыном Чезаре часть земель, принадлежавших папе, и выгодно выдать замуж дочь Лукрецию. В конце концов его планы потерпели крах, и Родриго Борджиа вошел в историю как один из худших пап.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

ОРУЖИЕ

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

СОЛДАТЫ

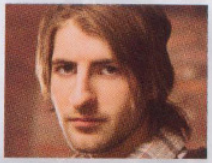
Историк

Медичи были самым богатым семейством Флоренции, сделавшим себе состояние на торговле и банковском деле. Они действовали за кулисами политической жизни, постепенно набирали влияние и в итоге стали фактическими правителями города, расположив к себе население и нейтрализовав аристократическую оппозицию. Лоренцо Медичи не хватало только княжеского титула.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

ДОВЕРИЕ



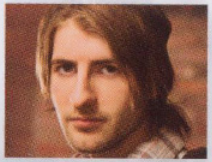
Матье ГАНЬОН
Игровой дизайнер

Воры, куртизанки и наемники будут помогать вам прятаться, отвлекать врагов и даже сражаться на вашей стороне. По ходу сюжета вы встретитесь с предводителями этих групп персонажей и сможете обратиться к ним за помощью. Они, в свою очередь, попросят вас об услугах, так что ваше сотрудничество будет взаимовыгодным.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

ЭВОЛЮЦИЯ

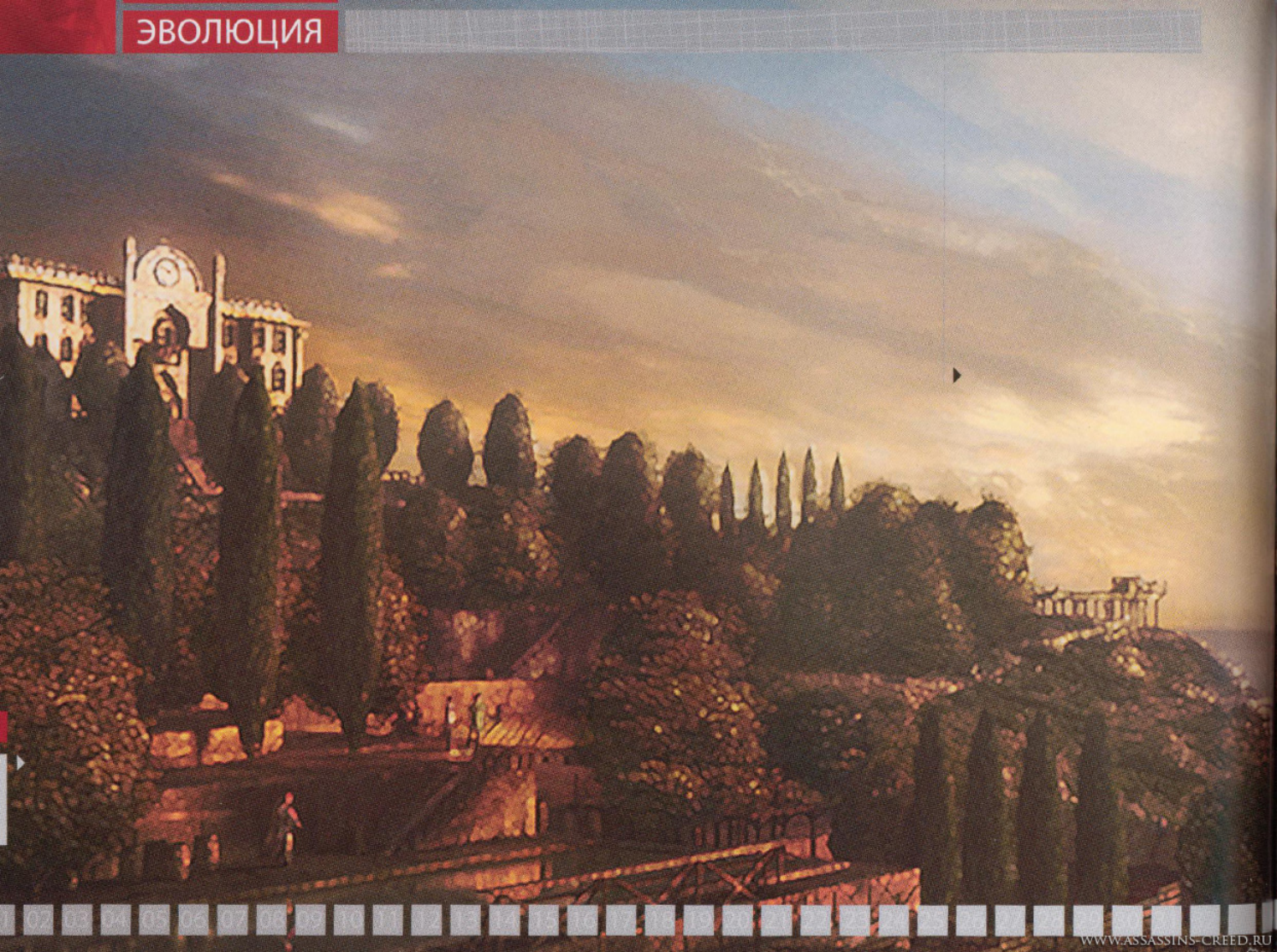


Матье ГАНЬОН
Игровой дизайнер

Самое интересное в экономике игры – это то, что персонаж может тратить свои деньги так, как ему заблагорассудится. Вместо того чтобы награждать его предметами в определенные моменты сюжета, мы даем ему возможность выбирать, что и когда приобрести.

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

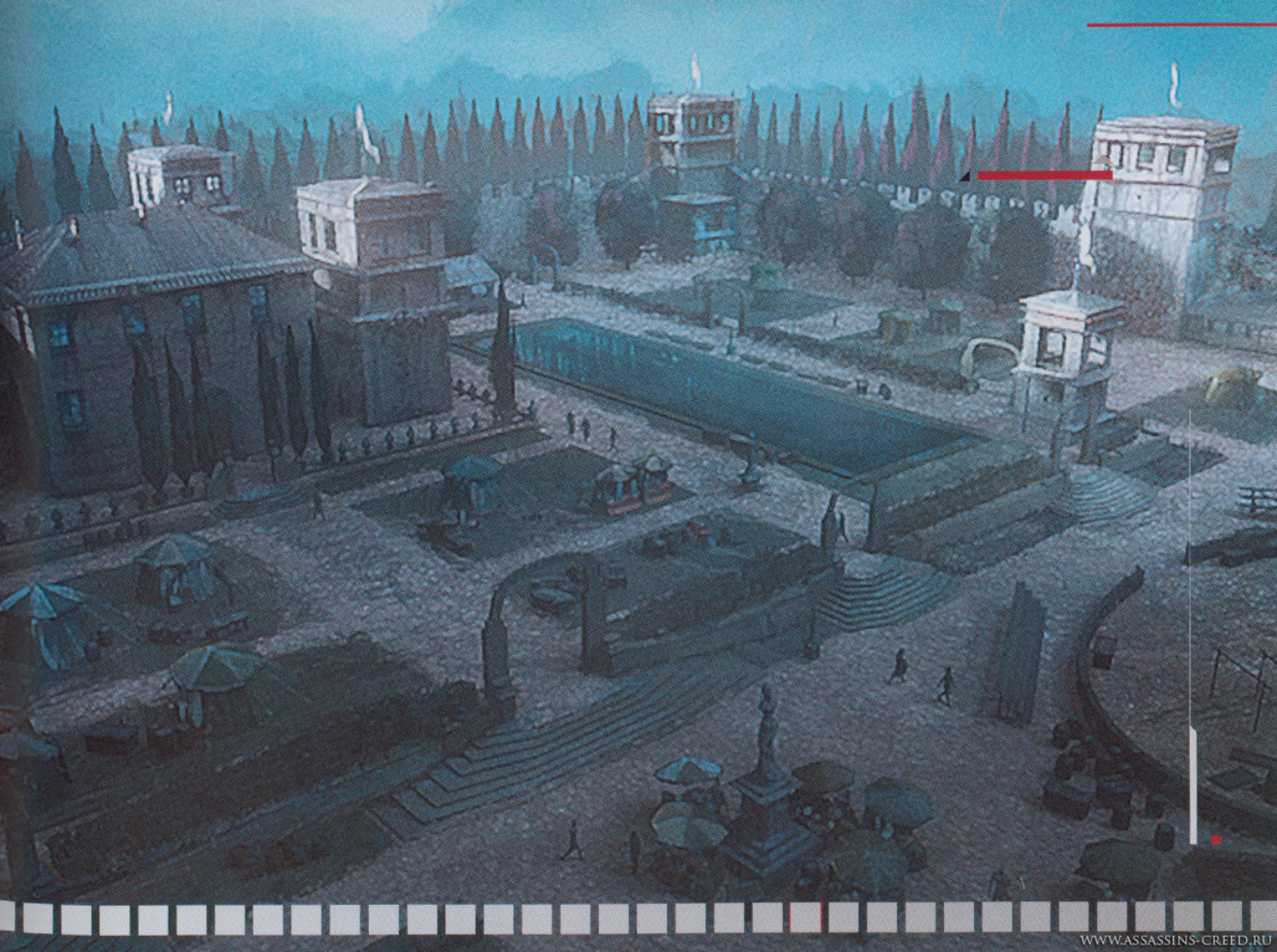
WWW.ASSASSINS-CREED.RU



WWW.ASSASSINS-CREED.RU

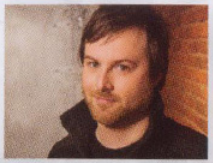
WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU



WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU



Патрис ДЕСИЛЕ
Креативный директор

В процессе игры с вами происходит то же, что и с героем: из обычного человека вы превращаетесь в ловкого и хитрого ассасина.

Исполнительный продюсер
Jade Raymond

Продюсер
Sebastien Puel

Креативный директор
Patrice Desilets

Арт-директор
Mohamed Gambouz

Менеджер по графике
Genevieve Dufour

Бренд-менеджер
Bonnka Lim

Помощник бренд-менеджера
Arnaud Richard

Иллюстраторы
Gilles Beloeil
Sophie Codaire
Jeremy Der
Martin Deschambault
Maxime Desmettre
Nicolas Ferrand
Vincent Gaigneux
Patrick Lambert
Namwoo Noh
Benoit Pelchat
Xavier Thomas
Adam Steeves

Обложка и макет
Patrick Chouzenoux
Béatrice Vrdoljak
Ludovic Heurtaut
Laurent Chaine
Christophe Arcé
Patrice Daneluzzi
for TAKEOFF
Графический дизайн
takeoffstudio.com

300025098

WWW.ASSASSINS-CREED.RU

WWW.ASSASSINS-CREED.RU